
This is the **published version** of the master thesis:

Mena Barberan, Joan Pere; Grau, Tomás, dir. La franquicia souls: l'ús de la narrativa implícita en videojocs. 2022. (Pla d'estudis del títol de Màster Universitari en Estudis Globals d'Àsia Oriental per la Universitat Autònoma de Barcelona)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/298766>

under the terms of the  license

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

MÁSTER OFICIAL EN ESTUDIOS GLOBALES DE ASIA

ORIENTAL

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Curso 2022-2023

**La franquicia *souls*:
El uso de la narrativa implícita en videojuegos**

Joan Pere Mena Barberán

TUTOR/A

Tomás Grau

Barcelona, 16 de junio de 2023

UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Datos del TFM
<p>Título: La franquicia <i>souls</i>. El uso de la narrativa implícita en videojuegos</p> <p>Autor/a: Joan Pere Mena Barberán</p> <p>Tutor: Tomás Grau</p> <p>Centro: Universidad Autónoma de Barcelona</p> <p>Programa de estudios: Máster oficial en Estudios Globales de Asia Oriental</p> <p>Curso académico: Primero</p>
Palabras clave
Franquicia <i>souls</i> , RPG, hermenéutica, narrativa, <i>soulslike</i> .
Resumen del TFM
<p>Este TFM se centrará en tratar la producción de los videojuegos que actualmente definen al estudio japonés FromSoftware, conocido por la franquicia de videojuegos <i>Dark Souls</i> y los juegos independientes <i>Sekiro</i>, <i>Bloodborne</i> y <i>Elden Ring</i>. El interés de esta tesis radica en entender por qué la franquicia <i>souls</i> ha tenido el éxito que ha tenido y ha sido tan influyente. Dentro de este análisis, se hará énfasis principalmente en el funcionamiento de los aspectos narrativos de todos estos videojuegos y en el diseño del hilo conductor de su historia y trasfondo, en base a lo que transmiten tanto el escenario como la jugabilidad. Para contrastar la manera de trabajar de esta empresa japonesa, se incorporarán ejemplos de otros videojuegos que han tratado de seguir las mismas fórmulas de la franquicia <i>souls</i> para crear sus propias historias en base a ellas: los llamados <i>soulslike</i>. El objetivo principal de este trabajo es, entonces, tratar el impacto del surgimiento tanto de la franquicia <i>souls</i> en el medio de los videojuegos como de este nuevo género que ha creado, orientado a una serie de jugadores específicos.</p>

Dades del TFM
<p>Títol: La franquicia <i>souls</i>. L'ús de la narrativa implícita en videojocs</p> <p>Autor/a: Joan Pere Mena Barberán</p> <p>Tutor: Tomás Grau</p> <p>Centre: Universitat Autònoma de Barcelona</p> <p>Programa d'estudis: Màster oficial en Estudis Globals d'Àsia Oriental</p> <p>Curs acadèmic: Primer</p>
Paraules Clau
Franquícia <i>souls</i> , RPG, hermenèutica, narrativa, <i>soulslike</i> .
Resum del TFM
<p>Aquest TFM se centrarà en tractar la producció dels videojocs que actualment defineixen a l'estudi japonès FromSoftware, conegut per la franquícia de videojocs <i>Dark Souls</i> i els jocs independents <i>Sekiro</i>, <i>Bloodborne</i> i <i>Elden Ring</i>. L'interès d'aquesta tesi radica en entendre per què la franquícia <i>souls</i> ha tingut l'èxit que ha tingut i ha sigut tan influent. Dins d'aquesta anàlisi, es farà èmfasi principalment en el funcionament dels aspectes narratius de tots aquests videojocs i en el disseny del fil conductor de la seva història i rerefons, sobre la base del que</p>

transmeten tant l'escenari com la jugabilitat. Per a contrastar la manera de treballar d'aquesta empresa japonesa, s'incorporaran exemples d'altres videojocs que han tractat de seguir les mateixes fórmules de la franquícia *souls* per a crear les seves pròpies històries en base a elles: els anomenats *soulslike*. L'objectiu principal d'aquest treball és, llavors, tractar l'impacte del sorgiment tant de la franquícia *souls* en el mitjà dels videojocs com d'aquest nou gènere que ha creat, orientat a una sèrie de jugadors específics.

TFM data
Title: The <i>souls</i> franchise. The use of implicit narrative in video games Author: Joan Pere Mena Barberán Tutor: Tomás Grau Centre: Autonomous University of Barcelona Studies: Official Master's degree in Global East Asian Studies Academic year: First
Keywords
<i>Souls</i> franchise, RPG, hermeneutics, narrative, <i>soulslike</i> .
Summary of the TFM
This TFM will focus on the production of the video games that currently define the Japanese studio FromSoftware, known for the <i>Dark Souls</i> video game franchise and the independent games <i>Sekiro</i> , <i>Bloodborne</i> and <i>Elden Ring</i> . The interest of this thesis lies in understanding why the <i>souls</i> franchise has been as successful and influential as it has been. Within this analysis, emphasis will be placed mainly on the functioning of the narrative aspects of all these video games and the design of the common thread of their story and background, based on what both the scenario and gameplay convey. In order to contrast the way this Japanese company works, examples of other videogames that have tried to follow the same formulas of the <i>souls</i> franchise will be incorporated to create their own stories based on them: the so-called <i>soulslike</i> . The main objective of this work is, then, to deal with the impact of the emergence of both the <i>souls</i> franchise in the video game medium and this new genre it has created, oriented to a specific set of players.

ÍNDICE

Introducción al TFM	1
Hipótesis y objetivos	1
Estado de la cuestión	1
Metodología y estructura del trabajo	2
Capítulo 1: Historia y rumbo de FromSoftware	4
1.1 Inicios y crecimiento de la empresa	4
1.2 De Armored Core a Dark Souls: la influencia de Hidetaka Miyazaki	5
1.3 El gran momento de prosperidad de FromSoftware: todo un referente japonés	8
Capítulo 2: La narrativa de la franquicia <i>souls</i>	12
2.1 El diseño por sustracción como base de los <i>souls</i>	12
2.2 Los primeros pasos con <i>Demon's Souls</i>	17
2.3 El perfeccionamiento de una fórmula: El nacimiento de <i>Dark souls</i>	20
2.4 Un punto de inflexión: la subversión del género JRPG	23
Capítulo 3: La influencia del subgénero <i>soulslike</i>	27
3.1 El surgimiento de la etiqueta <i>soulslike</i>	27
3.2 Los principales referentes del subgénero <i>soulslike</i>	29
Conclusiones	33
Bibliografía	34

Introducción al TFM

Hipótesis y objetivos

Actualmente, la franquicia de videojuegos japonesa popularmente conocida como los *souls* (Pérez, 2021, p. 12) ha generado mucha atención mediática y estudios de todo tipo, tanto a nivel académico como informal. Los que la conforman son principalmente *Demon's Souls* (FromSoftware, 2009), *Dark Souls* (2011), *Dark Souls 2* (2014) y *Dark Souls 3* (2016). No obstante, también es relevante destacar los videojuegos independientes *Bloodborne* (2015), *Sekiro: Shadows die twice* (2019) y *Elden Ring* (2022), los cuales presentan varias semejanzas con la franquicia principal, pero suficientes diferencias como para no ser englobados dentro de la franquicia *souls*. El elemento común de todas estas entregas es que implementan una serie de modelos de narración e interacción que han acabado constituyendo un nuevo paradigma de diseño en la industria del videojuego. Este hecho abre un amplio abanico de cuestiones. ¿Qué elementos particulares presenta la franquicia *souls* que hayan impulsado su popularización a nivel mundial? ¿Qué características presenta tanto a nivel lúdico como narrativo que lo diferencian de otras obras? El objetivo que se pretende afrontar con esta tesis es responder todas estas cuestiones y averiguar qué elementos son los que, desde la industria, han propiciado el surgimiento de este paradigma.

Estado de la cuestión

En líneas generales, tanto la franquicia *souls* como todo aquello relacionado con la empresa desarrolladora, FromSoftware, han sido objeto de una elevada atención mediática. En lo referente a los títulos de la serie, hay varios artículos que profundizan tanto en sus aspectos lúdicos como narrativos. En muchos de ellos, se ha hecho especial énfasis en el factor mecánico de su dificultad, siendo este un factor condicionante en el marketing de la franquicia *souls*. Al mismo tiempo, existen diferentes foros y artículos de opinión que ponen en debate tanto esta cuestión del diseño de su dificultad como el de la implementación de la narrativa que emplea la compañía.

Por otro lado, hay algunos artículos que se centran en los orígenes de la compañía, mostrando tanto los diferentes videojuegos que han ido desarrollando como su posterior deriva hacia el desarrollo de la franquicia *souls*. Sin embargo, no suelen hacer tanto hincapié en sus inspiraciones a la hora de concretar su modelo de diseño ni en los diferentes sistemas heredados de anteriores títulos. Se atribuye relevancia a aspectos

individuales de la franquicia y de FromSoftware, dejando más de lado aspectos estructurales. Además, a nivel mediático se suele enaltecer el modelo de diseño de dicha franquicia, a pesar de que es un elemento que nace como mezcla de varias inspiraciones. Este énfasis en los elementos planteados dentro de la franquicia abre vías de estudio que aún se deben explorar para intentar averiguar por qué las obras *souls* han sido tan influyentes, siendo una cuestión en la que esta tesis empieza a indagar.

Metodología y estructura del trabajo

En el caso que acontece este trabajo, se ofrece una tesis contrastada con varios estudios y artículos que indagan tanto sobre el marco histórico de las obras *souls* como en su recepción. En concreto, se adopta un estudio de la franquicia a partir de sus características hermenéuticas. También se adereza el trabajo con ejemplos prácticos en diferentes títulos de la franquicia donde estos aspectos se pueden apreciar en más detalle. Todo ello se complementaría con el objetivo principal de mostrar todo lo que ha implicado este nuevo modelo de diseño tanto para la empresa desarrolladora japonesa como en la industria del videojuego a nivel global. Además, por una cuestión de pragmática, se procederá a englobar todas las obras mencionadas del estudio desarrollador dentro de la franquicia *souls*.

Para ir tratando estos puntos, se ha estructurado el cuerpo del trabajo en tres capítulos diferentes.

En primera instancia, se tratarán los precedentes lúdicos y narrativos de la empresa desarrolladora; FromSoftware. Esto nos permitirá tener una idea de los diferentes mecanismos que se han ido implementando a lo largo de varias obras hasta desembocar en la franquicia en cuestión.

En el segundo capítulo se hace hincapié en cómo se complementan la narrativa y el carácter lúdico en la franquicia. Para ello, se estudiará el modo en que las diferentes obras imprimen sobre el proceso interpretativo que del jugador hacia las historias que plantean sus espacios ficticios. Además, se incorporan ejemplos de algunos de los títulos de la franquicia para mostrar en qué nivel actúan estos mecanismos hermenéuticos a la hora de jugar.

En el tercer y último capítulo se trata cómo la influencia de la franquicia *souls* ha logrado infundir una nueva moda en el diseño de videojuegos a nivel mundial. Para ello,

se explican los conceptos que estos otros títulos han adoptado de la franquicia y las diferentes estrategias que emplean para desarrollar una identidad propia.

Todas las cuestiones tratadas en estos tres capítulos serán englobadas en un apartado conclusivo, tratando de forma más breve el éxito de la franquicia *souls* a nivel global en base a su estilo de diseño particular y su influencia en títulos venideros de varias empresas.

Capítulo 1: Historia y rumbo de FromSoftware

FromSoftware es una empresa de videojuegos japonesa ampliamente reconocida, principalmente, por sus entregas de la llamada “franquicia *souls*”. Aunque a lo largo de su historia haya desarrollado diferentes videojuegos considerados de nicho, eso no ha impedido que se haya podido labrar cierta reputación y popularidad dentro de esta industria. Sin embargo, antes de ser conocida y etiquetada popularmente como “la empresa de los *Dark Souls*” debido a la buena recepción y popularidad a nivel global que obtuvieron a raíz de su desarrollo (Metacritic, 2011), FromSoftware contaba con una serie de entregas que dotaron a la propia empresa de recursos y nuevas ideas para ir perfilando su propio estilo de diseño. Su asentamiento en la industria de videojuegos fue a raíz del desarrollo de muchos títulos, pero no sería hasta 2011 (año de lanzamiento de *Dark Souls*) que su presencia empezaría a resultar significativa. Este capítulo irá destinado a la trata de las entregas de FromSoftware que han sido un punto de inflexión en su crecimiento como compañía de videojuegos.

1.1 Inicios y crecimiento de la empresa

En primera instancia, la compañía no iba dirigida al desarrollo de videojuegos, sino que comenzó diseñando aplicaciones y programas de software. Fundada en 1986, FromSoftware conformó su nombre en base a sus orígenes como empresa dedicada a ese sector de la informática. No obstante, ya desde principios de los años 90, los intereses de FromSoftware hacia el mercado de los videojuegos fue creciendo, en especial con cierta fijación hacia el género JRPG (siglas en inglés que significan *Japanese Role Playing Game*). Este tipo de juegos en su forma más tradicional se basaban en combates por turnos como definición de su ritmo de juego, unos personajes con una personalidad bien definida y una narrativa de peso en la experiencia de juego (Peterson et al., 2018, p. 114). Además, una característica bastante destacada de este género consiste en una construcción de personajes y profundidad narrativa heredada de algunas obras del media mix japonés, principalmente *manga* y *anime* (Campos, 2019 p. 8). Popularmente, se considera que los pioneros de este estilo de juego en el mercado de videojuegos japonés son las franquicias de *Dragon Quest* (Square Enix, 1986-) y *Final Fantasy* (Square Enix, 1987-), ambas con características muy similares, pero con suficientes diferencias como para ser independientes entre sí. Naotoshi Zin, presidente de FromSoftware en ese entonces, pretendía expandir las bases del JRPG rechazando el combate por turnos, apostando por un tipo de videojuego en el que se priorizaron el ritmo de juego en primera persona,

dificultad y una ambientación de fantasía heroica más parecida a los juegos de mesa de *Dragones y Mazmorras* (TSR, 1985). Asimismo, tuvo también la intención de formar un videojuego con una narrativa menos intuitiva y que estuviera más implícita en el propio juego, minimizando el uso de secuencias animadas en las que el jugador no tiene control (conocidas popularmente como “cinemáticas”) y diálogos para contar la historia del juego. Sirviéndose del JRPG como modelo, el estudio fue expandiendo la base de lo que en ese entonces se concebía como los títulos JRPG más clásicos, derivando en una experiencia más cercana a la de un *Dungeon Crawler* (juegos de aventura y exploración de mazmorras). Con todas estas ideas en mente, en 1994, FromSoftware distribuiría su primer videojuego: *King's Field*, lanzado en la consola de PlayStation y logrando unas ventas destacables en el territorio nipón (Sánchez, 2018). Este lanzamiento supuso un pilar fundamental en el posterior desarrollo del ritmo de juego y ambientación de la franquicia *souls*, ofreciendo una experiencia de juego exigente y un combate tosco donde cada movimiento podía definir el transcurso de la batalla. La novedad que incorporaba esta nueva propiedad intelectual (de ahora en adelante IP, por *Intelectual Property*) acompañada de la recepción notable que tuvo en Japón sirvió para elaborar dos secuelas que llegarían en los dos años próximos, *King's Field II* (1995) y *King's Field III* (1996).

Las estrategias que usó FromSoftware en sus primeros años en la industria de los videojuegos fue principalmente desvincularse del sistema JRPG tradicional para crear una franquicia de videojuegos innovadora. De hecho, varios elementos de *King's Field* serían aprovechados posteriormente en futuros lanzamientos para terminar de pulir la estructura de juego que ofrecieron estas primeras entregas.

1.2 De Armored Core a Dark Souls: la influencia de Hidetaka Miyazaki

Durante sus primeros años dentro de la industria del videojuego, FromSoftware se caracterizaba por desarrollar videojuegos JRPG que apelaban a un público más pequeño al no seguir la tendencia de otros títulos más populares. Tras tres entregas de la franquicia *King's Field*, la empresa comenzó a elaborar una nueva IP que planteara un concepto original y distintivo con respecto a sus anteriores lanzamientos. Tras hacer este análisis, FromSoftware inició una de sus épocas más destacables en el mercado de videojuegos japonés con el lanzamiento del primer *Armored Core* en 1997 (Sánchez, 2018).

La premisa de su nueva IP consiste en manejar un *mecha* (robot gigante pilotado desde una cabina en su interior) en una serie de misiones que normalmente suelen girar en torno

a enfrentamientos contra otros *mecha* o derivados, todo ello ambientado en un universo futurista. El desarrollo de este nuevo videojuego supuso un cambio de paradigma importante con respecto a las directrices de la franquicia *King's Field*, al presentar un ritmo de juego y ambientación bastante desmarcados de ésta. El nuevo título de la empresa japonesa se presenta como un juego de acción de disparos (popularmente conocido como *shooter*) en tercera persona basado en un conjunto de misiones a completar haciendo uso de las mecánicas de combate de un *mecha*. Sin embargo, lo que ha sido más halagado globalmente de esta nueva IP es la libertad de personalización del propio robot, pudiendo cambiar varias de sus partes y adaptarlo al gusto personal. Posteriormente estos elementos tomarían importancia en la personalización de personaje de la franquicia *souls*, junto con el combate en tercera persona.

La aparición de este videojuego coincidió con un crecimiento de la popularidad de FromSoftware en mercados occidentales, y en casos como el estadounidense, supuso el primer título distribuido (Sánchez, 2018). No obstante, a pesar de este avance en popularidad, el estudio decidió desarrollar títulos muy distintos entre sí y que no guardaban relación con *Armored Core*. Optaron por una amplia variedad de desarrollos en los tres años venideros, explorando géneros como el terror con *Echo Night* (1998) o retomando el género *dungeon crawler* con *Shadow Tower* (1998) (Sánchez, 2018). No obstante, pese a contar con bastantes adeptos en Japón, las entregas que fueron ofreciendo tras la salida de *Armored Core* no tuvieron el mismo impacto, en muchos casos ni siquiera llegando a Estados Unidos. De hecho, tras el éxito que supuso *Armored Core 2* en el año 2000, la compañía supo evaluar el potencial que presentaba esta IP que habían creado y siguieron desarrollando secuelas de esta misma. Este hecho supuso un cambio de paradigma en su modelo de producción, otorgándole más prioridad a los juegos de esta franquicia (Campos, 2019, p. 10). De esta manera, Fromsoftware se centraría en esta serie de títulos, alternando sus desarrollos con el de otros desvinculados de esta franquicia.

Desde su incursión en la industria de los videojuegos hasta la primera década del siglo XXI, FromSoftware era considerada a nivel mediático como una compañía que disponía de creatividad, pero carecía de recursos económicos. Todas sus entregas se convirtieron en franquicias de nicho que, si bien lograron expandir la plantilla de la empresa, no conseguían tener el suficiente impacto como para ganarse un reconocimiento a nivel mundial. Sin embargo, ese rumbo cambió repentinamente con la llegada de Hidetaka Miyazaki a FromSoftware que, mezclando sus propias ideas con toda la experiencia del

equipo de desarrollo, acabaría situándose como una de las empresas de videojuegos más destacables del siglo XXI.

El recorrido de Hidetaka Miyazaki dentro de FromSoftware era muy breve. Ingresó en la compañía nipona en 2004 como diseñador y fue partícipe principalmente en el desarrollo de la franquicia *Armored Core*. Acabó siendo nombrado director de la cuarta entrega de esta misma, la cual tuvo una muy buena recepción en Japón y un buen reconocimiento por parte de la empresa nipona (Campos, 2019, p. 11). Debido a la reputación que ganó Miyazaki dentro de la empresa, se le propuso como director de un nuevo proyecto en el que la compañía estaba trabajando orientado a la creación de un videojuego que retomara los elementos de *King's Field*, pero con un diseño de ritmo de juego y narrativa más modernos. La principal idea era volver a los orígenes de FromSoftware y diseñar un nuevo JRPG en tercera persona con la ambientación de fantasía oscura tan característica a sus primeros videojuegos. Sin embargo, para diseñar esta nueva IP, se priorizó una mayor semejanza a otros títulos RPG tanto en su diseño artístico como en su folclore, como por ejemplo *Baldur's Gate* (1998) u *Oblivion* (2006), pero presentando una elevada dificultad basada en la opresión del propio universo como elemento clave de la experiencia de juego. El apoyo de Sony para su comercialización en el mercado japonés fue bastante relevante para el estudio, ya que contaba con una plantilla de empleados reducida y capital limitado, así que *Demon's Souls* se catalogó como un proyecto medio en cuanto a valores de producción. (Mecheri y Romieu, 2017, p. 32). No obstante, la ayuda proporcionada por Sony también supuso una exclusividad del título para la PlayStation 3, su última consola desarrollada. Tras unos años de desarrollo, el juego se estrenaría en 2009, presentándose como un videojuego que tomaba prestadas varias ideas características de la franquicia *King's Field* y de otros títulos de la compañía. Tras su salida, el juego no tuvo unas ventas muy destacables, pero, con el paso del tiempo, fue adquiriendo cierta popularidad debido al boca a boca de los jugadores, un factor inesperado para la propia desarrolladora (op. cit., 2017, p. 14). Dentro de una industria en crecimiento constante donde varios videojuegos estaban cada vez más orientados a ofrecer una experiencia accesible a cualquier persona, *Demon's Souls* fue percibido como un cambio de paradigma para muchos jugadores debido al reto que ofrecía. Debido a su éxito tardío, el juego pudo llegar a distribuirse fuera de Japón gracias a la ayuda de Atlus y Bandai Namco Entertainment y obtener reconocimiento a nivel mundial (Metacritic, 2009). Su distribución supuso un índice de ventas que, según Atlus, triplicó las

previsiones de venta esperadas por FromSoftware, vendiendo un total de 280 mil unidades ya solamente en Norteamérica (Remo, 2010).

Después de que *Demon's Souls* hubiera generado impacto a nivel global, la empresa de videojuegos japonesa comenzó a desarrollar un nuevo título con un diseño similar. Debido a que no podían trabajar en una secuela de *Demon's Souls* porque los derechos de la IP correspondían a Sony, se dedicaron a diseñar lo que se consideraría su secuela espiritual, con nombre en clave *Project Dark* (Mecheri y Romieu, 2017, p. 43). Hidetaka Miyazaki y el equipo de FromSoftware decidieron continuar con la idea de recrear un entorno ficticio ambientado, también, en un universo de fantasía medieval oscura donde la dificultad siguiera siendo un factor condicionante. Fueron continuistas en cuanto a su filosofía de diseño, pero implementaron nuevos elementos y pulieron las mecánicas tanto del ritmo de juego como de la narrativa, orientándolas hacia una experiencia de juego basada en el fracaso constante y en la necesidad por parte del jugador de superar los retos que se le planteaban a través del esfuerzo y la dedicación. Consecuentemente, FromSoftware planteó la idea de elevar el nivel de dificultad que ya tenía *Demon's Souls* a cambio de implementar un ritmo de juego que pidiera más implicación por parte del jugador. Para lograr este cometido, se implementó un factor de combate estratégico necesario para afrontar los diferentes enfrentamientos del juego, y un énfasis en la necesidad de observar y familiarizarse con el ambiente geográfico, para que el jugador pudiera orientarse por el mundo de forma correcta. En cierta manera, se aumentó la complejidad del ritmo de juego en comparación a títulos anteriores, teniendo como pilar fundamental la experiencia de ir aprendiendo las mecánicas de diseño del juego a base de cometer errores (Timbers, 2019, p. 3). Con todas estas ideas en mente, el desarrollo de este nuevo proyecto culminó en *Dark Souls* (2011), su entrega más popular y aclamada hasta la fecha. El éxito que obtuvo *Dark Souls* fue similar al de *Demon's Souls*, pero, esta vez, la compañía ya gozaba de más popularidad en la industria de los videojuegos y logró vender más unidades, con un total de 1,5 millones vendidas alrededor del mundo (Purchase, 2011). Debido a esto, tras su salida, *Dark Souls* se convirtió rápidamente en su videojuego definitorio y por el que FromSoftware sería identificada en el futuro.

1.3 El gran momento de prosperidad de FromSoftware: todo un referente japonés

La llegada de *Dark Souls* marcaría un cambio de paradigma en el videojuego de rol tal y como se concebía en ese entonces. A inicios del año siguiente a su estreno, saldría al

mercado *Armored Core V* (2012), que sería la última entrega de la franquicia de *mechas* por el momento, y el foco de atención recayó por completo en la franquicia *souls*. El éxito que tuvo *Dark Souls* supuso el inicio de la época más celebrada de FromSoftware donde, tomando como punto de referencia este primer juego, se elaborarían varios videojuegos que seguirían la misma filosofía de diseño y mantendrían, dentro de la diversidad que acabaron manifestando, unos fundamentos lúdicos similares.

Una vez trazado el camino que acabarían siguiendo en los próximos años, comenzaron el desarrollo de una secuela para *Dark Souls*. Dicha secuela sería dirigida por Tomohiro Shibuya y Yui Tanimura, ambos bastante veteranos dentro de la compañía, mientras que Miyazaki se disponía a dirigir el desarrollo de una nueva IP en colaboración con Sony apodada inicialmente *Project Beast*, que posteriormente pasaría a nombrarse *Bloodborne* (Mecheri y Romieu, 2018, p. 17). Tras unos años de desarrollo, saldría a la venta *Dark Souls II* (2014), que trató de incorporar un mejor apartado gráfico, un mundo más amplio para explorar y un componente de juego *online* más funcional. Tuvo una recepción bastante buena, sobre todo por parte de la crítica (Metacritic, 2014), hecho que conllevó a un número bastante considerable de ventas.

El año siguiente, se publicaría *Bloodborne* (2015) como un videojuego exclusivo de la entonces recientemente estrenada PlayStation 4, la siguiente consola de Sony. Este juego sería un éxito importante de crítica y ventas (Metacritic, 2015) y se convertiría en una de las IP's de mayor renombre en llegar a la consola. Dicho lanzamiento ofreció una ambientación narrativa alejada de la fantasía medieval de *Dark Souls*, optando por una ambientación más cercana a la literatura de terror cósmico de Lovecraft. Además, ofrecía un estilo de combate más ágil y un modelo de enfrentamiento que premiaba la agresividad premiaba sobre la paciencia, lo que le alejaba de la fórmula *souls* más clásica (Mecheri y Romieu, 2018, p. 19).

Mientras Miyazaki y su equipo estaban desarrollando contenido adicional descargable para *Bloodborne*, trabajaron paralelamente en el desarrollo de *Dark Souls III* (2016), el cual llegaría al público al año siguiente y también tendría una recepción muy buena. Esta última entrega combinó el universo y trasfondo narrativo de la franquicia *souls* con el estilo de juego ágil y agresivo de *Bloodborne* (Pérez, 2021, p. 104). Tras este último lanzamiento exitoso a nivel global, FromSoftware anunció que sería el último en recibir el título de *souls* (Castaño, 2015), dejando la franquicia base como una trilogía. Esta decisión fue tomada principalmente para que la compañía pudiera verter sus recursos,

ideas y esfuerzo en el desarrollo de nuevas IP que heredaran su estilo de juego, pero que tuvieran su propia identidad.

Con esta idea en mente, FromSoftware se dedicó a trabajar en varios proyectos. El primero en estrenarse, con su debida distribución por parte de Activision, sería el título de acción *Sekiro: Shadows die twice* (2019), que presentaba una progresión de juego más lineal a la par que un sistema de combate agresivo, orientado a poner a prueba el nivel de habilidad del jugador. A diferencia de *Bloodborne* y *Dark Souls 3*, los cuales presentaban un sistema de combate agresivo basado principalmente en la esquiva, *Sekiro: Shadows die twice* pone el foco en los contraataques realizados a los enemigos deteniéndolos en el momento oportuno. De este modo, FromSoftware elaboró una IP en la que, en esencia, se demandaba un factor de habilidad semejante al de un juego de ritmo, como ocurre en la franquicia *Devil May Cry* (Capcom, 2001-), con un estilo de combate más arriesgado y mayores recompensas. En términos comerciales, fue otro gran éxito por parte de la compañía japonesa que, aunque recibió críticas dirigidas a la falta de personalización del personaje y demandaran la elevada dificultad del título, tuvo unas ventas relativamente elevadas, recibiendo el título de GOTY (*Game Of The Year*) de 2019 (Alexandra, 2019).

Tras esta entrega, FromSoftware decidiría continuar con el desarrollo de su otro proyecto. Para preparar su último lanzamiento, el cual se estaba desarrollando en paralelo a *Sekiro: Shadows die twice*, Hidetaka Miyazaki se puso en contacto con el escritor de fantasía George R.R. Martin, conocido por la saga literaria *Canción de Hielo y Fuego* (1996-) para ofrecerle una colaboración en la dirección y desarrollo de este. Uno de los retos que se propuso FromSoftware con esta nueva IP fue el de plantear un juego de mundo abierto con una ambientación que sería una mezcla de inspiraciones entre Martin y Miyazaki (Fernández, 2022). La labor de Martin, en este caso, fue plantear un trasfondo y una introducción a la historia que precediera a los acontecimientos que se desarrollan en la partida. Para poder constituir este trasfondo, el autor inglés se basó en bocetos que Miyazaki y el equipo de FromSoftware le entregaron indicando qué tipo de universo y ambientación les gustaría explorar. A partir de ahí, ideó una base textual sobre la que estructurar el mundo para que el estudio japonés pudiera caracterizar la historia y los personajes. Todo ello, además, aderezado con elementos lúdicos y enemigos originales y que aún no habían aparecido en la franquicia *souls*. Con esta serie de ideas en mente, así como un pequeño retorno a la fórmula *souls* más tradicional, se lanzaría *Elden Ring* (2022), presentándose como un juego de mundo abierto en el que la narrativa y trasfondo

del juego tendría un importante carácter de exploración arqueológica (Le, 2022). Tanto sería el éxito que cosecharía esta última entrega de la compañía que se convertiría en el videojuego más vendido de toda su historia, con un total de 12 millones de unidades vendidas en menos de tres semanas (LeBlanc, 2022) y volvería a ser elegido como el GOTY de 2022.

A pesar de la carrera exitosa experimentada por FromSoftware en los últimos 20 años, las condiciones laborales internas dieron lugar a numerosos problemas de recursos que acabaron afectando al acabado final de estos juegos. Los ejemplos más nombrados popularmente son los casos de *Demon's Souls*, en el que se eliminó por completo un área entera del título por falta de tiempo en su desarrollo, y *Dark Souls*, en el que parte del juego quedó incompleto. Así lo indicó el propio Miyazaki en una entrevista con Gameradar:

Dark Souls es, de alguna manera, un juego incompleto, y me gusta pensar que fue completado por los jugadores con sus descubrimientos a medida que avanzaban. Me encantaría decir que la naturaleza de esta incompletitud fue completamente deliberada, pero fue al mismo tiempo tanto deliberado como por accidente, en maneras diferentes. (Blain, 2015)

Tal y como se expresa, el estudio supo aprovechar todos los recursos con los que contaban, aunque no fueran tan elevados, para poder entregar sus distintas obras con sus propias señas de identidad. Aunque inicialmente fuera una compañía sin una identidad definida en la industria de los videojuegos, desde la salida de *Demon's Souls* en 2009 ha ido creciendo rápidamente en popularidad alrededor del mundo como la productora de esta franquicia y el estilo de juego asociado a ella.

Capítulo 2: La narrativa de la franquicia *souls*

Un rasgo característico que FromSoftware ha ido construyendo a lo largo de su trayectoria como empresa de videojuegos es la complejidad de las historias que plantean en sus títulos. Desde el primer *King's Field* hasta *Elden Ring*, el modelo narrativo empleado presenta unas formas distintivas que no se apoyan en el uso de cinemáticas. La evolución más relevante que experimentó FromSoftware en términos de diseño tiene sus bases en el desarrollo de *Demon's Souls*, al tiempo que empezaba a crecer como empresa de videojuegos más allá del mercado japonés. Hay varios factores que condicionan el crecimiento exponencial del estudio; estrategias que pretendían ser un contrapunto innovador a unas bases establecidas por el género al cual pertenecen las obras *souls*, el JRPG, y al diseño de la dificultad. Tal y como indica Eiichi Nakajima, director gerente de FromSoftware, en una entrevista con Bandai Namco América respecto a la filosofía de diseño de la compañía:

La filosofía de FromSoftware es no quedarse estancado persiguiendo lo que es popular, sino hacer juegos basados en lo que valoramos. Es el principio más básico de nuestra compañía. En lugar de decir “este juego es un éxito, así que vamos a copiarlo”, ponemos un énfasis enorme simplemente en hacer el tipo de juegos que queremos hacer. (Bandai Namco Entertainment America, 2011, 3m56s)

Esta afirmación representa las diferentes aristas que se tendrían en cuenta en el desarrollo de sus títulos, algunas de las cuales encontrarían cierta inspiración en otros juegos del pasado.

2.1 El diseño por sustracción como base de los *souls*

En la industria del videojuego la narrativa suele ocupar un espacio importante a la hora de desarrollar un nuevo título. Las entregas más antiguas del medio popularmente conocidas como *Pong* (Atari, 1971) o *Space Invaders* (Taito, 1977) eran obras de recreativas pensadas para experiencias cortas y ofrecer divertimento. A medida que el tiempo avanza se complejizan no solo las mecánicas de juego, sino la capacidad de contar historias. En referencia a este último hecho es destacable señalar la forma en que los videojuegos han desarrollado varios métodos para contarlas. Una práctica bastante empleada en muchos títulos es la introducción de cinemáticas para contar eventos de la historia o dar indicaciones al jugador sobre cómo proseguir (Fernández-Vara, 2015, p. 107). Dos ejemplos que se apoyan en este método narrativo son las franquicias de *Metal Gear Solid* (Konami, 1998-) y *Grand Theft Auto* (Rocsktar Games, 1997-). Esta práctica, no obstante, no es una norma, sino un modelo de narrativa que, si bien no compromete al

jugador a una participación constante, ofrece una experiencia más directa y guiada. FromSoftware, por otro lado, a pesar de que emplean cinemáticas en sus títulos, han priorizado la acción en tiempo real y otorgado al jugador más capacidad de participación, no solamente en el desarrollo de la historia, sino en su progresivo descubrimiento (Mecheri y Romieu, 2017). Este paradigma requiere una implicación activa para descubrir tanto la historia principal como su trasfondo y los distintos personajes que se presentan. Dicho modelo se asentaría como una base fundamental en el desarrollo de sus títulos sobre todo a partir de *Demon's Souls*.

Esta manera de elaborar su narrativa y universo, sin embargo, no es una invención de la franquicia *souls*. En el ámbito del videojuego triple A, fue una implementación de diseño acuñada por Fumito Ueda, presidente de la empresa japonesa Team Ico y popularmente conocido por ser el director de los videojuegos *Ico* (Japan Studio, 2001) y *Shadow of the Colossus* (2005). Lo que propone Fumito Ueda como una idea que iría trabajando a través de su compañía consiste en ir añadiendo elementos a un juego durante su fase de desarrollo y luego irlos quitando en función a lo que se considere más superfluo (Mecheri, 2019, p. 21). Este modelo de diseño le permite varias cosas: en primer lugar, actúa como una herramienta de análisis con la que sustraer elementos que se consideran poco interesantes, al tiempo que reduce varios elementos visuales. Esta técnica podía permear a otros aspectos del juego como la banda sonora, llegando a dejar bastantes secciones del juego sin ella a propósito. En segundo lugar, consecuente con el primer punto, se favorece una mayor inmersión al universo del juego al eliminar la interfaz informativa, que a pesar de su carácter funcional, en muchos casos recuerda al jugador que está jugando a un videojuego, y por tanto se sienten externas al diseño del mundo. En tercer y último lugar, el hecho de ir añadiendo elementos a un juego para luego ir quitándolos podía llegar a reducir bastante los costes de producción, creando un título competente con ideas interesantes a un precio relativamente económico (Mecheri, 2019, p. 21). Según esta filosofía de diseño, el minimalismo es una cuestión importante a la hora de diseñar videojuegos, generando resultados que están sujetos a la percepción del propio jugador.

En el desarrollo de la franquicia *souls*, el diseño por substracción ha sido un elemento central desde *Demon's Souls*, cuando el estudio ya contaba con una plantilla más elevada de trabajadores y mayores recursos económicos. Además, esta idea se vio acrecentada con la propia perspectiva de Miyazaki, quien iba a ser el director de esta nueva IP. Tal y

como ha admitido públicamente en más de una ocasión, Miyazaki solía leer novelas de fantasía en inglés, aun contando con un nivel no muy elevado del idioma. No obstante, aquellos huecos en la historia que no comprendía debido a esa carencia los suplía con su propia imaginación, creando sus propias historias ajenas a la obra en cuestión (Mecheri y Romieu, 2017, p. 34). Esta visión se complementaba con la filosofía de diseño de FromSoftware heredada del primer *King's Field*. El hecho de priorizar el ritmo de juego y la exploración que ya implementaba el propio estudio se combinó con este diseño por sustracción, haciendo al jugador partícipe de la historia y su descubrimiento. Estos factores permitieron al estudio elaborar diferentes entregas con la misma fórmula que Fumito Ueda. Mediante la construcción del propio universo, se van construyendo el resto de elementos en base a la simplificación tanto de aspectos jugables como narrativos. Hablando sobre la construcción de la narrativa en *Dark Souls*, el propio Miyazaki dijo:

Básicamente, trabajamos en la historia después. Comenzamos con el diseño del juego en sí mismo con una historia mínima a su alrededor. Es "historia para el juego" antes que "juego para la historia" para mí, así que siempre que cumpla con los requisitos del juego para crear una inmersión para el jugador, todo está bien. (Zhao, 2021:11)

Este modelo basado en crear “historias para el juego” parte de una base que emplea sus recursos en la experiencia inmersiva del jugador. Esto se consigue dándole valor a elementos considerados más superfluos en otros videojuegos donde la narrativa tiende a ser más dirigida. Las descripciones de los objetos, el diseño del propio mundo y las conversaciones ambiguas a la par que sugerentes de los NPC (siglas de “Non Playing Character”; personaje controlado por el propio juego) son los que forman la columna vertebral del universo de los *souls* (Zhao, 2021, p. 12). El descubrimiento de toda su historia y trasfondo, ya sea la que describe el mundo o la que pertenece a cada NPC del juego, está ligada al nivel de curiosidad del jugador.

El hecho de que sea el propio mundo el que define la narrativa de la franquicia *souls* puede llegar a plantear alguna duda respecto a su comprensión. A pesar de que el diseño por sustracción se plantee como una estrategia de inmersión, cabe preguntarse si la experiencia estética de esta serie de títulos y los demás elementos que la envuelven son comprendidos adecuadamente por el jugador. Esta es una pregunta cuya respuesta reside más en la interpretación del propio jugador que en la manera que tienen los *souls* de mostrar su narrativa. En el ámbito filosófico aplicado a los videojuegos, esta interpretación conforma principios básicos de la hermenéutica. Como disciplina general,

la hermenéutica pretende buscar la comprensión de algún tema usando las propias interpretaciones de un individuo (Arjoranta, 2022). Funciona como un proceso circular, ya que los conceptos y estímulos que el individuo va recibiendo sirven para que éste pueda formar varias ideas, las cuales se acaban conectando para comprender el tema de un texto. En el caso que acontece, hay una rama de la hermenéutica que se puede aplicar al estudio de los videojuegos y, más concretamente, al diseño de los *souls*: la hermenéutica en tiempo real. Se dice que es “en tiempo real” debido a que el jugador está continuamente produciendo teorías e ideas en base a lo que interpreta del juego, creando una experiencia narrativa fluida y dinámica (op. cit., 2022). La idea más destacable a tener en cuenta al tratar este concepto es, entonces, enfatizar la conexión entre el jugador y el propio juego para favorecer tanto su inmersión con éste como su implicación.

La narrativa de la franquicia *souls* cuenta con una base sobre esa hermenéutica en tiempo real. El hecho de que su historia y trasfondo sean contadas mediante la observación del propio mundo y las descripciones de los objetos incita a la interpretación de varias narraciones que suceden a la vez (las historias de los personajes o las de los orígenes de su universo, entre otras). Cuenta con una narrativa ambigua y confusa a propósito para generar curiosidad en el jugador. Esencialmente, la franquicia *souls* trata de provocar una reacción emocional en sus jugadores a través de su filosofía de diseño (Nuenen, 2015, p. 14). Teniendo estos aspectos en mente, los detalles de la historia se van entrelazando mediante las propias conclusiones que saca el jugador sobre lo que interpreta.

El diseño por sustracción, a pesar de estar estrechamente ligado con la idea de la hermenéutica, también deriva a una noción adicional que se ha acabado integrando en el ideario *souls*. Esa característica remarcada en todos los títulos de FromSoftware de la última década es su elevado nivel de dificultad. De hecho, se trata de uno de los sellos definitorios de la compañía desde sus primeras entregas (Guzsvinecz, 2022, p. 3). Un hecho que comparte en común toda la franquicia *souls* es que todos sus títulos presentan una única opción de dificultad que no puede modificarse. Esta es una decisión de diseño por parte de FromSoftware que resulta menos del hecho de querer hacer juegos difíciles a propósito y más como una consecuencia lógica de construir espacios ficticios a partir del diseño por sustracción. Usando este pretexto, sus títulos ofrecen desafíos complicados a nivel mecánico, remarcando la idea de encontrarse en un terreno hostil. Partiendo de esta idea, la franquicia *souls* explora la idea de la frustración y la superación de situaciones que parecen imposibles en primera instancia. El ritmo de juego que ofrecen

estos títulos trata la muerte del jugador como una mecánica más: por una parte, se le penaliza quitándole todas sus almas (recurso del juego utilizado para subir de nivel, comprar objetos o mejorar armas obtenidos, principalmente, al eliminar enemigos) y, por otra, se le plantea al jugador la posibilidad de recuperarlas si consigue llegar hasta donde murió. En caso de morir antes, el jugador las pierde para siempre. Este factor de repetición incita a que el jugador mejore su habilidad hasta que aprenda los patrones de movimiento de los enemigos o sea capaz de planear estrategias eficaces en su siguiente intento (Nuenen, 2015, p. 2). También es un concepto que indaga en aspectos como la motivación intrínseca, es decir, la idea del bienestar enlazada a resultados psicológicos positivos (Melhárt, 2018). Los retos que se van presentando a lo largo de sus títulos tienen un componente de frustración que tratan de evocar un sentimiento de autodeterminación en el jugador que le permita alcanzar resultados. Se plantean enfrentamientos exigentes que, en alguna ocasión, pueden sumergir al jugador en un estado de control total sobre la actividad que está realizando conocido como “la zona” (op. cit., 2018). Lo que FromSoftware plantea mediante esta dificultad exigente es, a primera vista, un proceso más dentro del diseño por sustracción que apela a la sensación de satisfacción del jugador al superar un obstáculo. Tal y como indica el propio Hidetaka Miyazaki: “Personalmente, quiero que mis juegos se describan como satisfactorios en lugar de difíciles. De hecho, mi objetivo es dar a los jugadores una sensación de logro en el uso de la dificultad.” (Nuenen, 2015:2). Esta filosofía de diseño se mantendría como seña de identidad del estudio, llegando a permear en el marketing de sus títulos e incluso en versiones de alguna de sus entregas, como la edición *Prepare to die* de *Dark Souls*.

El hecho de que la franquicia *souls* implemente un elevado nivel de dificultad puede llegar a ser un factor condicionante para los jugadores a la hora de terminar cualquiera de sus títulos. Es un elemento primordial en la filosofía de diseño de FromSoftware que existe para poder corresponder la construcción del tipo de mundos que pretenden plantear. No obstante, hay una problemática que todavía queda vigente, como la paciencia individual de cada jugador. Diseñar una obra con un nivel de dificultad exigente puede ser un impedimento para muchos, que pueden incluso dejar el juego de lado ante la frustración acumulada. Sin embargo, a pesar de no disponer de un selector de dificultad para que la experiencia de juego pueda moldearse al gusto personal, en cada título de la franquicia *souls* se implementan mecanismos de apoyo para hacer la experiencia más amena. El componente de juego *online*, a pesar de ser un elemento accesorio, brinda esa

ayuda a aquellos jugadores que lo necesitan (Nuenen, 2015, p. 8), y es una mecánica presente en todos los juegos de la franquicia. A nivel lúdico, los dos conceptos destacables que se engloban dentro del sistema *online* son los mensajes y las invocaciones de otros jugadores. En el primer caso, los mensajes funcionan como señales en el suelo que puede dejar cualquier jugador para informar a otros. Dichas señales pueden contener pistas, mensajes motivadores o simplemente chascarrillos. En cualquier caso, sin desviarse de la sensación de desolación y soledad que pretenden transmitir los *souls*, resultan un apoyo indirecto fruto de la interacción con otras personas que han experimentado las mismas sensaciones. Del mismo modo, las invocaciones también funcionan con señales en el suelo, pero con un color distinto. En este caso, permiten invocar a otro jugador en su partida para que pueda ayudarlo de manera directa, ya sea para superar alguna zona complicada o derrotar a algún enemigo poderoso. La ayuda proporcionada es momentánea, ya que el jugador invocado desaparece tras derrotar a cierto enemigo o tras haber transcurrido cierto tiempo. Ambos son sistemas que operan manteniendo el anonimato de los jugadores, pero que contribuyen a la sensación de misticismo y ambigüedad que pretenden transmitir los juegos, al tiempo que ofrecen opciones de asistencia (op. cit., 2015, pp. 7-8).

La idea más fundamental que engloba tanto aspectos jugables como narrativos de la franquicia *souls* es, en resumen, el diseño por sustracción acuñado por Fumito Ueda. Es una implementación a los títulos de FromSoftware que les ha permitido explorar un ámbito más abstracto e interpretativo mediante la hermenéutica, al mismo tiempo que han tejido su propio diseño de dificultad en base al universo de sus juegos. Esta práctica les ha permitido explorar un terreno más introspectivo capaz de conectar con el jugador sin hacer uso de muchos recursos narrativos tradicionales. Cada título cuenta con sus ejemplos personales, pero su objetivo principal es transmitir diferentes sensaciones otorgando el mínimo de información posible.

2.2 Los primeros pasos con *Demon's Souls*

Tras haber tratado las bases sobre las que se cimientan tanto el ritmo de juego como la narrativa *souls*, se va a proceder a señalar la aplicación de esas bases mediante ejemplos prácticos. *Demon's Souls* fue el primer videojuego de la franquicia y, a pesar de ser el más antiguo, presenta aspectos particulares que sirvieron como un terreno de pruebas para FromSoftware. Para alcanzar ese objetivo, mezclaron conceptos tanto de sus anteriores

títulos como de otros, incluidas las obras de Fumito Ueda y de la franquicia *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-).

Una vez planteadas las inspiraciones, el estudio se dispuso a trabajar en el título. El universo de *Demon's Souls* se rige por varios conceptos que, ya desde el inicio, giran en torno a la narrativa y ritmo de juego propias del diseño por sustracción. Dichos conceptos se separarán por puntos para luego ponerlos en común, y para ello, primero hay que remontarse a los inicios del juego. En primera instancia, antes de comenzar a jugar, el jugador debe personalizar su avatar y elegir una clase para su personaje. Estas clases se caracterizan por presentar habilidades diferenciadas que otorgan variabilidad al sistema de combate. Así, hay algunas orientadas a usar, por ejemplo, armas lentas, pero contundentes; armas más veloces, pero con menos daño por golpe o hechizos mágicos a larga distancia, entre otras. Esta libertad de personalización al inicio del juego viene heredada de la franquicia *Armored Core*. Una vez terminado este proceso, se muestra al jugador una cinemática inicial que ofrece un contexto algo ambiguo sobre la historia de Boletaria, el mundo ficticio en el que ocurren los acontecimientos de *Demon's Souls*. Este tipo de presentaciones acabarían siendo un recurso definitorio de la franquicia *souls* con tres claros objetivos lúdicos: otorgar al jugador un objetivo concreto, relatarle la historia que precede a la llegada de su personaje e inspirarle curiosidad para que la vaya desentrañando poco a poco.

Tras esta cinemática, el juego deja paso al tutorial para que el jugador se familiarice con las mecánicas del juego. Sin embargo, al contrario de otros títulos en los que resuelven estas secciones a través de secciones muy delimitadas, aquí el aprendizaje se haya implícito en la propia partida. De hecho, se trata de un tutorial bastante sencillo, ya que es conciso y se limita únicamente a dar información sobre los controles básicos del personaje mediante señales escritas en el suelo, todo ello aderezado con enemigos bastante débiles y predecibles. Dichas señales se van encontrando a lo largo de un camino lineal que el jugador debe leer por voluntad propia, es decir, que se pueden ignorar si así se desea. La idea de la libertad del jugador en cuanto a toma de decisiones de *Demon's Souls* se asienta desde el propio tutorial, ya que se interpreta como una base esencial para entender cómo va a repercutir el diseño por sustracción a lo largo de la obra. Al introducir un nivel introductorio que cuenta con información reducida, se definen los temas que va a explorar el juego: la inaccesibilidad a la hora de entender la narrativa y la alta libertad de movimiento (Cid, 2022). Este proceso de aprendizaje culmina con un jefe al final del

tutorial llamado “Vanguardia”, que en un primer vistazo parece existir para poner a prueba todo lo que el jugador ha ido aprendiendo en lo referente al combate del juego. Sin embargo, también tiene una función extra, que es introducir el principio del ciclo de la vida y la muerte como otra idea central del juego, convirtiendo la “derrota” en una mecánica más. Para lograr ese cometido, este enemigo es capaz de eliminar al jugador de un solo golpe. Además, aunque se sea lo suficientemente habilidoso como para vencerle, si sigue avanzando por el mismo nivel, aparecerá una cinemática en la que otro jefe le matará de manera inevitable. Esta serie de sucesos muestran las ideas que pretende asentar el tutorial de *Demon’s Souls*. No se trata solamente de un proceso de aprendizaje de los controles del juego, sino también de un proceso de aprendizaje de las normas que rigen el propio mundo. Estos pilares irán construyendo la transformación que irá experimentando el jugador a lo largo del juego ante las diferentes situaciones adversas que se le presenten (op. cit., 2022).

Tras morir por primera vez, el jugador reaparece en el Nexo, el epicentro de actividad del juego. Es el único punto desde el cual se puede acceder a las cinco zonas de Boletaria y sirve tanto de enlace como principio fundamental para tratar la muerte en su narrativa. Se puede acceder a cualquiera de esas zonas en el orden que el jugador desee y, aunque hay un orden más óptimo para que la curva de aprendizaje sea progresiva, se brinda esa libertad de elección, remitiendo, una vez más, a uno de los principios fundamentales del tutorial. Por otra parte, el Nexo actúa de forma narrativa como un lugar de conexión con el más allá, capaz de anclar el alma del jugador con el propio mundo e impidiendo su muerte definitiva. Así, al mismo tiempo que se le atribuye una justificación al constante ciclo de vida y muerte, también se aprovecha ese mismo ciclo para que el jugador se acabe familiarizando con los diferentes encuentros que se plantean. El principal sistema que pone de manifiesto la importancia de la muerte en el juego es la incorporación de las almas como recurso. Estas son un elemento valioso que se suelen obtener eliminando enemigos. Se emplean principalmente para subir de nivel al personaje y para intercambiarlas por objetos, ejerciendo también el papel de moneda de cambio. No obstante, si el jugador muere, pierde todas las que llevaba y, si las quiere recuperar, debe llegar como mínimo hasta el sitio donde murió por última vez. Si este muere antes de recuperar sus almas, las pierde para siempre. En este caso, se logra plantear un modelo de videojuego que no solamente pone el foco en la muerte como proceso de aprendizaje

y transformación del jugador, sino que también está implícito en la propia narrativa del universo en cuestión.

Un último vistazo al detalle del diseño de *Demon's Souls* recae en el final del juego, concretamente en el enfrentamiento contra el último jefe. Previamente a este, hay otro contra uno muy poderoso, el Falso Rey Allant, el cual supone un desafío a la altura del jugador (Pérez, 2021, p. 58). Sin embargo, a pesar de la dificultad de este enfrentamiento, todavía queda un jefe más para terminar la partida. Después de esto, puede llegar a surgir la incógnita de qué tipo de reto ha de haber más adelante. Sin embargo, es en este punto del juego cuando hay un giro, ya que el auténtico jefe final, el verdadero Rey Allant, es un combate prácticamente imposible de perder. De nuevo, la coherencia y narrativa del propio mundo se antepone a lo que popularmente se considera que debería ser un desafío final. Es un combate final anticlimático a nivel jugable, pero al mismo tiempo es uno que rechaza las concepciones de su propio género para ser fiel a todo lo que plantea su mundo (op. cit., 2021, p. 59).

Demon's Souls incorporó los primeros pasos en lo que respecta a una implementación meticulosa del diseño por sustracción. Fue un videojuego que continuó lo que se inició en la franquicia *King's Field* como sistema de combate clásico de *dungeon crawler* al que se le ha añadido una narrativa más introspectiva y ligada al ritmo de juego. Además, todos los aspectos narrativos minimalistas que plantea están diseñados para ser un contenido que, aunque el jugador pueda pasar por alto, está presente en todo momento, creando un universo consistente en todo momento. A pesar de ser de un título de nicho y contar con un presupuesto, tiempo y personal limitados, terminó siendo el juego más vendido de FromSoftware hasta la fecha. Este éxito comercial sentaría unas bases que se establecerían como señas de identidad de la franquicia *souls* en las entregas posteriores.

2.3 El perfeccionamiento de una fórmula: El nacimiento de *Dark souls*

La publicación de *Demon's Souls* en 2009 incitó a FromSoftware a seguir desarrollando juegos por la misma línea de diseño. Este hecho desembocaría en una nueva IP que presentaría muchos aspectos de *Demon's Souls* como la dificultad consecuente a un mundo hostil y devastado, una narrativa implícita en el propio universo del juego y la libertad en la toma de decisiones del jugador. Sin embargo, esta nueva entrega se acabaría haciendo más eco a nivel internacional, convirtiéndose en el videojuego de FromSoftware en el que popularmente se piensa cuando se habla de sus obras (Martínez, 2023).

Del mismo modo que con *Demon's Souls*, la naturaleza del universo de *Dark Souls* se deja entrever en muchos puntos, disponiendo de varios ejemplos prácticos que el juego presenta relacionados con su manera de transmitir tanto información como emociones. *Dark Souls* da comienzo con una personalización de personaje muy parecida a la de *Demon's Souls* y una cinemática introductoria para presentar su universo y ambientación. Asimismo, el tutorial del juego funciona también de manera similar, incorporando de nuevo señales en el suelo que informan al jugador de los controles básicos. Eso también implica, igualmente, que estas señales pueden ignorarse. Sin embargo, hay elementos diferenciadores respecto a su predecesor. El primero de todos es el hecho de que, desde el inicio del tutorial hasta el primer punto de control, no hay enemigos hostiles a no ser que el jugador los ataque previamente. Además, independientemente de la clase escogida al inicio del título, siempre se va a empezar la partida con una espada rota, que tiene un daño desproporcionadamente bajo. Estos dos elementos pueden pasar desapercibidos en un primer vistazo, pero terminan siendo relevantes tras llegar al primer punto de control¹. Después de éste, se deberá abrir un portón que da a una zona en la que, repentinamente, aparece un jefe. Este enfrentamiento sirve como una prueba y primer punto de inflexión para determinar el grado de observación del jugador. Teniendo en cuenta que los primeros enemigos del juego se pueden ignorar y que la única arma que se porta es una espada rota, el jefe del tutorial de *Dark Souls* actúa como un muro para indicar al jugador que no siempre podrá enfrentarse a cualquier enemigo que encuentre. En este caso, este combate es una invitación a encontrar recursos para afrontar el desafío en mejores condiciones, forzándonos en este caso a huir por una pequeña puerta (Timbers, 2019, p. 2). Usando el principio interpretativo de la hermenéutica, el tutorial de *Dark Souls* transmite una idea que será fundamental durante la aventura sin decir nada explícitamente. El hecho de huir o dejar un desafío para más adelante constituye una forma sutil de incitar al jugador a explorar sin que se frustre demasiado con alguna zona muy complicada. Es decir, la sustracción de elementos informativos en este caso apela a una planificación tanto a nivel estratégico como de toma de decisiones.

El diseño del mundo de *Dark Souls*, Lordran, replica la sensación de libertad de *Demon's Souls* con Boletaria. En este caso, en lugar de tener un nexo desde el cual se accede a las diferentes zonas, *Dark Souls* cuenta con un escenario interconectado a través

¹ En *Dark Souls*, estos puntos de control se denominan “hogueras”, y son un punto de descanso para restaurar la salud y subir de nivel, principalmente.

de diferentes rutas a escoger. No obstante, la zona del Santuario del Enlace de Fuego cumple una función similar al Nexo de *Demon's Souls*. Es el primer lugar al que se accede después de derrotar al primer jefe y el escenario se ramifica a partir de ahí, pudiendo escoger entre diferentes rutas en las que, si bien se pueden escoger con total libertad, presentan retos muy diferentes en los inicios del juego. El Santuario actúa como un lugar de descanso al que regresar en cualquier momento, pero no es obligatorio pasar por él, ya que *Dark Souls* la plantea como un lugar de tránsito, no una base de operaciones. Es una cualidad que no se aplica únicamente al jugador, sino a los diferentes NPC que se asientan temporalmente allí, ya que también tienen sus propios objetivos y se terminan yendo (op. cit., 2021, p. 69). Lordran es un lugar arquitectónicamente devastado y que establece su historia a través de la observación del escenario, las conversaciones con diferentes personajes del juego y las descripciones de los objetos que el jugador va encontrando. Apunta a la idea de que el jugador deba ir moldeando la historia a partir de pequeños datos. Por eso, el diseño del Santuario del Enlace de Fuego se puede considerar como una introducción al diseño de narrativa particular que establece *Dark Souls*, enmarcando este concepto con la arquitectura derruida del lugar y la banda sonora melancólica.

Otro elemento que viene heredado de *Demon's Souls* es el enfrentamiento final, pero, de nuevo, su concepción ha quedado revisada. En este caso, el jefe final se llama Gwyn, y se accede a él desde el Santuario del Enlace de Fuego después de cumplir ciertos requisitos. Si el Rey Allant de *Demon's Souls* era un jefe carente de dificultad y anticlimático, Gwyn presenta un desafío a la altura de lo que popularmente se esperaría de un RPG. Sin embargo, también cuenta con un matiz importante que mantiene intacta la filosofía de diseño de FromSoftware. Independientemente de que el jugador haya indagado o no sobre las motivaciones y trasfondo, el combate transcurre en una arena oscura con una banda sonora de tono triste y melancólico. No es un enfrentamiento que dé muestras de ser un desafío de proporciones épicas, sino que pretende transmitir sutilmente una sensación de tragedia (Ford, 2020, p. 3). Tal y como ocurría en *Shadow of the Colossus* e *Ico*, el diseño por sustracción también opera en el apartado sonoro y en las piezas musicales de la obra. En cierto modo, es la manera que tiene la obra de indicar que este enfrentamiento supone el fin del mundo del juego.

A nivel de diseño, *Dark Souls* siguió las mismas pautas que *Demon's Souls* dos años atrás, pero creando un mundo interconectado más consistente y con una reinención de los sistemas planteados ahí. Se reestructuró el modelo de exploración, y se hizo más

hincapié tanto en la observación del entorno como en el intento de crear un universo que se sintiera vívido. Al mismo tiempo, también se implementó un sistema de combate con más variedad de armas y un sistema de progresión que solamente requería de cualquier hoguera, en lugar de tener que regresar a un nexo (como ocurría en *Demon's Souls*). Con estos aspectos, aun siendo un videojuego con controles toscos, lograba sentirse más dinámico que su predecesor, expandiendo todos los aspectos que ya se habían planteado en primera instancia.

2.4 Un punto de inflexión: la subversión del género JRPG

El lanzamiento de *Dark Souls* supuso un punto de inflexión para FromSoftware debido a que tuvo más impacto a nivel global de lo que se esperaba. Su popularización situó tanto la franquicia *souls* como otros títulos del mismo estudio en el foco de diferentes debates, tratando lo que ha supuesto su existencia para la industria del videojuego contemporánea (Rivera, 2021). El impacto de esta franquicia ha supuesto la necesidad de recurrir a una nueva terminología especializada entre el público jugador y la prensa. Esto es porque, hasta hace poco, la mayor parte de producciones japonesas caía bajo una serie de etiquetas predefinidas. La que se intentó aplicar a la franquicia *souls* fue la de JRPG.

El género JRPG surge a raíz del llamado juego de rol de consolas que se distinguía del juego de rol o CRPG (abreviatura de *Computer Role Playing Game*) y que aparece en los años 90. En los años 80 todavía no existía la categorización de ambos géneros, sino que obras que trataban de emular la sensación de juego de juegos de mesa como *Dungeons and Dragons*, como *Wizardry* (Sir-Tech, 1981) y *Ultima* (Origin Systems, 1981). Su modelo de diseño trataba en generar una experiencia basada en la exploración y un sistema de combate basado en turnos, una práctica que acabaría influenciando al desarrollo de los primeros JRPG (Peterson et al., 2018, p. 114). No obstante, el término “JRPG” es algo ambiguo en cuanto a sus orígenes, así que se desconoce el momento exacto de su popularización. Se entiende popularmente que el término empezó usándose para diferenciar los títulos RPG japoneses de consolas de los que ya había en computadora. Sin embargo, a partir de los 2000, la concepción del JRPG fue cambiando debido a una serie de cambios a nivel narrativo y estético que compañías japonesas como Square fueron implementando en diferentes títulos. Dichos cambios implicaron una mayor capacidad del jugador para poder influir en el desenlace de la historia, ocasionando que esta serie de obras albergaran diferentes finales según las decisiones tomadas (op. cit., 2018, p. 119).

Fue un rediseño que provocó que los JRPG tendieran a definirse cada vez más en base a su estructura narrativa.

Como contrapunto a este género, nació el término WRPG (siglas de *Western Role Playing Game*) para referirse a un modelo de diseño más cercano al CRPG tradicional, lo que generó una diferenciación geográfica respecto al JRPG. En sus orígenes, ambos términos presentaban ciertas características en base a la experiencia que pretendían ofrecer. Por un lado, los videojuegos categorizados como WRPG tendían a implementar aspectos jugables concretos como la personalización de un personaje y la colocación del jugador en una historia, convirtiéndolo en el protagonista. Por otro lado, las formas que podían definir un JRPG venían definidas por su modelo narrativo y la incorporación de un elenco de personajes predefinidos. Este aspecto se vio acrecentado por la influencia de la estética del *anime* para hacer ese tipo de juegos más reconocibles a simple vista (Peterson et al., 2018, p. 114). Sin embargo, categorizar actualmente ambos géneros por unas bases establecidas es complicado, ya que existen tanto producciones japonesas como occidentales que rompen con esas concepciones y llegan a combinar ambos conceptos. Ejemplos recientes de disrupción son los casos de *Dragon's Dogma* (Capcom, 2012), el cual rechaza el concepto del juego por turnos y prioriza una estética más semejante al WRPG y, en el ámbito de videojuegos independientes, *Undertale* (Toby Fox, 2015), título desarrollado en Estados Unidos, pero que tiene un ritmo de juego y estética característicos de un JRPG. Por estos motivos, las obras *souls* también se desmarcan de dichas etiquetas categóricas, tendiendo a que sean analizados como un modelo aparte.

En este caso, la franquicia *souls* se encuentra en un espacio que todavía está en tensión. En el debate, no se acaba de categorizar qué tipo de género se asemeja más al estilo que plantean, ya que también son videojuegos que rompen con las bases preestablecidas del JRPG. Tampoco sería correcto indicar que *Dark Souls* es un JRPG por el mero hecho de haber sido desarrollado en Japón, ya que esa categorización geográfica no ocurre con títulos enmarcados dentro del WRPG. La franquicia *The Witcher* (CD Projekt, 2007-), por ejemplo, está englobada dentro de dicho género, pero no por el hecho de haber sido desarrollado por un estudio polaco se dice que es un "PRPG" (Schules, 2015, p. 58). En el caso que acontece, la franquicia *souls* presenta características tanto del JRPG como del WRPG sin ser exactamente ninguna de ambas cosas. Además, no es una cuestión que se limite a estas dos categorías, sino que adopta varios componentes que extrae de otros géneros.

El estudio japonés se focaliza en hacer su propia interpretación de *Dungeons and Dragons*, creando un estilo muy particular. Este estilo cuenta con varios matices representativos de diferentes géneros de videojuegos que se acaban complementando. Durante el desarrollo de *Demon's Souls*, el legado de *King's Field* presentó una base sobre la que cimentar el ritmo de juego y, a partir de aquí, convertirlo en un agente identitario de la franquicia. Parte de la esencia que recupera de estos títulos está relacionada con el género *Dungeon Crawler* (juegos de exploración de mazmorras), basado en la construcción de zonas cerradas y lineales que suelen presentar algún tipo de desafío al final de ellas. Estas características se pueden contemplar en el diseño de varios títulos de la franquicia *souls*, como en las Mazmorras del Cáliz; de *Bloodborne* (Pérez, 2021, pp. 102-103) y en las catacumbas que se encuentran bajo el mapa principal de *Elden Ring*. Como añadido, *King's Field* instauró el combate en tiempo real con un componente de planificación dentro de la filosofía de diseño de FromSoftware. Es una idea que se distancia del clásico sistema de combate por turnos característico del JRPG, pero que cuenta con la denominación de ARPG (*Action Role Playing Game*). Conserva semejanzas respecto a los JRPG como el sistema de progresión por niveles, por ejemplo, pero son títulos que se asemejan más a un videojuego de aventura, como la franquicia *The Legend of Zelda* (Hutchinson y Pelletier-Gagnon, 2022, pp. 6-7). Por otra parte, la franquicia *souls* también presenta aspectos bastante vinculados al WRPG, teniendo el ejemplo de su ambientación y estética normalmente relacionados con la fantasía medieval europea.

Por último, queda tratar las características que comparten los *souls* con los videojuegos JRPG. Este es probablemente uno de los debates más complejos a la hora de analizar su género. Al ser productos poco homogéneos en cuestiones de género, sus diferentes títulos se encuentran en un territorio que cuesta enlazar al género JRPG. Además, es todavía más complicado teniendo en cuenta todos los aspectos ya comentados en lo referente al sistema de combate, ambientación y diseño del juego. Sin embargo, un enlace que se puede establecer entre el JRPG y la franquicia *souls* es la inspiración que encuentra de diferentes *manga* (cómic japonés). Tal y como ha admitido la propia compañía, hay ciertos elementos del juego que han sido influenciados por obras *manga* como *Berserk* (Kentaro Miura, 1989-) o *Jojo's Bizarre Adventure* (Hirohiko Araki, 1987-), implementándolos como aspectos estéticos a sus obras (FromSoftware, 2014). Aunque el apartado artístico de los *souls* no se asemeje a la estética *anime* tal y como ocurre en

franquicias como *Final Fantasy* (Square Enix, 1987-) o *Persona* (Atlus, 1996-), sigue presentando elementos de la cultura pop bastante particulares del JRPG.

De este modo, la franquicia *souls* presenta un estilo que deja varios frentes abiertos en cuanto a su categorización. Como tal, son títulos que no terminan de decantarse por una definición concreta, sino que exploran elementos de diferentes géneros que la compañía considera apropiados para el tipo de obras que quieren desarrollar. En esencia, sigue rigiéndose sobre las bases más representativas de *Dungeons and Dragons*, extrayendo una visión más de su concepto como juego. A raíz de estos distintos desarrollos por parte de FromSoftware, se puede afirmar que nace un nuevo subgénero, el cual trataría de ser implementado por diferentes estudios.

Capítulo 3: La influencia del subgénero *soulslike*

El éxito que obtuvo la franquicia *souls* a lo largo de los años generó un efecto en la industria del videojuego. No solamente se trataba de una serie de títulos que abogaban por una filosofía de diseño y una estética concretas, sino que en poco tiempo pasaron de considerarse títulos de nicho a ser considerablemente populares (más aún teniendo en cuenta el alcance a nivel global que tuvo *Elden Ring*). Como tal, ningún juego de la franquicia reinventó ningún género, pero sí implantó una serie de ideas que se incorporaron tras años de ir explorando diferentes posibilidades en cuanto al diseño de videojuegos. Al haber incorporado tantos elementos de diferentes obras, ya no es solamente una cuestión de que los *souls* sean obras difíciles de catalogar, sino que también han acabado influenciando en otros desarrollos. A raíz de su diseño y estética particulares, se ha acabado otorgando un nombre a aquellos títulos que trataran de replicar las mismas fórmulas aplicadas en la construcción de los *souls*. Así es como surge el subgénero denominado *soulslike*.

3.1 El surgimiento de la etiqueta *soulslike*

La denominación del *soulslike* presenta una cuestión particular. Aunque este tenga sus propias características, no se considera un género como tal, ya que su existencia es fruto de otro. Se trata de un subgénero debido a la incorporación de varios elementos lúdicos y narrativos empleados en la franquicia *souls*, pero que no establecen un consenso claro que determine qué puede ser considerado un *soulslike*. Un ejemplo es *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), un videojuego de plataformas que presenta similitudes con los *souls*, como una narrativa ambigua, una ambientación de fantasía oscura y una dificultad exigente, entre otras. Popularmente, estos aspectos conllevan a relacionar *Hollow Knight* con el subgénero *soulslike*, una afirmación desmentida por los propios desarrolladores (Pérez, 2021, p. 151). Por tanto, el hecho de que un juego comparta dichas similitudes con los *souls* no implica que deba ser categorizado como un *soulslike*. Al mismo tiempo, las comparativas que surgen a nivel mediático determinan que hay un conjunto de elementos definitorios en cuanto al ritmo de juego, caracterización y diseño narrativo de la franquicia *souls* que dictaminan esta categorización. Como aspectos jugables, el uso de puntos de control para descansar y realizar acciones determinadas (como las hogueras de *Dark Souls*), la presencia y relevancia de un ciclo de vida y muerte y la existencia de una única modalidad de dificultad que resulte desafiante son elementos habituales a la hora de designar estos títulos. Asimismo, la creación de un entorno hostil y el desarrollo de

una narrativa ambigua y sugerente también son elementos que se consideran heredados de los *souls* (op. cit., 2021). Esta serie de características no implica que un videojuego *soulslike* deba incorporarlas todas, pero debería constatarse la influencia que ha obtenido de estas para poder ser considerado como tal.

Todo lo que rodea la existencia de este nuevo subgénero ha generado un debate bastante viciado sobre si los títulos pertenecientes a él aspiran a imitar el formato de la franquicia *souls* o si pretenden reinterpretar su diseño y mezclarlo con las ideas del estudio desarrollador. Los cambios implementados en un título *soulslike* pueden variar dependiendo del estilo de juego que se trate de evocar, yendo desde los que retocan detalles menores hasta los que implican una reestructuración de sus sistemas y mecánicas (Guzsvinecz, 2022, p. 3). De este modo, siguen siendo títulos que parten de una misma inspiración, pero que tratan de implementar elementos narrativos o lúdicos distintivos. Sin embargo, la cuestión más destacable en la denominación del *soulslike* es el diseño de su dificultad. Es un elemento que engloba cualquier obra incluida dentro del subgénero y que trata de emular esa sensación de satisfacción ante los diferentes desafíos que se presentan. Diseñar un juego en torno al nivel de dificultad se ha acabado convirtiendo en un punto central de estos juegos, lo que ha mostrado ser una tarea bastante compleja para varias empresas de videojuegos. Lo que hace que la franquicia *souls* se apoye en el diseño de su dificultad es resultado de sus entornos hostiles. Además, dependiendo del juego, cuenta con diferentes elementos de apoyo para que el jugador no termine frustrado, como el sistema de invocaciones *online*. En el caso que acontece, los videojuegos *soulslike* plantean el diseño de su dificultad de una manera similar, buscando centrar la experiencia de juego en la perseverancia del jugador y en la implementación de un ritmo de juego, con elementos de apoyo generalmente ajenos a los que ofrece la franquicia *souls* (Guzsvinecz, 2022, pp. 5-6).

Haciendo uso de esta característica que ha terminado siendo definitoria de la franquicia, se abraza la idea del fracaso en los videojuegos como una barrera que el jugador debe afrontar. Conscientes de esta idea, los jugadores que frecuentan títulos *soulslike* suelen ir con la premeditación de que van a fallar constantemente y tendrán un progreso lento, convirtiéndolos en signos de una experiencia entretenida y satisfactoria. Este efecto se produce a causa de los logros y el aprendizaje del jugador a lo largo de la partida, los cuales terminan representando un núcleo importante del proceso de juego (Deterding et al., 2022). Todos estos aspectos se tienen en cuenta en la elaboración de diferentes títulos

englobados en el subgénero *soulslike*, tanto si son desarrollados por empresas japonesas como de otras partes del mundo.

3.2 Los principales referentes del subgénero *soulslike*

Desde el lanzamiento de *Dark Souls* en 2011, ha habido varias entregas que han seguido las mismas fórmulas de diseño aplicadas por FromSoftware. Todos los sistemas lúdicos y narrativos que se plantearon durante la concepción de *King's Field*, aunados con los principios de la sustracción y hermenéutica (Arjoranta, 2022), sirven como aliciente para que otras empresas desarrollen sus propios *soulslike*. En este caso, se tratarán diferentes obras que buscaron implementar la fórmula *souls*.

A raíz del establecimiento de la franquicia *souls* se han ido desarrollando varios títulos que tratan de implementar un modelo de diseño semejante. Popularmente, la primera obra que se considera perteneciente a este subgénero, o como mínimo en recibir esta etiqueta (Pérez, 2021, p. 150), es el juego de acción y RPG *Lords of the Fallen* (Deck13 Interactive, 2014). De hecho, se le atribuyó este término cuando fue publicado al considerarse como un título similar a los *souls* (Purchase, 2014). La premisa de esta obra sitúa al jugador en un mundo gobernado por los demonios y encarnando el papel de salvador de la humanidad. En este aspecto, el título ya presenta un paralelismo con *Demon's Souls* en cuanto a su temática al incorporar elementos de fantasía oscura y colocar al jugador en un mundo devastado por estos. En el ámbito lúdico, también presenta elementos que caracterizan a la franquicia *souls*, tales como un ritmo de juego basado en el bloqueo y la esquiva, la implementación de puntos de control y el uso de la muerte del jugador como recurso repetitivo para explorar la sensación de fracaso y superación (Kunzelman, 2020). Estos elementos colaboran para conformar el nivel de dificultad del juego y su ambientación. No obstante, también incorpora aspectos que lo pretenden desvincular de los *souls*. En este caso, se añade un sistema de mejora del personaje que trasciende la subida de niveles y estadísticas. La idea de *Lords of the Fallen* ya no se limita únicamente a seguir la fórmula de progresión los *souls*, sino que usa un árbol de habilidades que el jugador puede ir enseñando a su personaje y que dotan variedad a su sistema de combate (Pérez, 2021, p. 149). Además, también se apoya en una narrativa más guiada y al uso de cinemáticas en lugar de basarse en la hermenéutica para contar su historia. Esta serie de conceptos que parecen relacionar *Lords of the Fallen* con la franquicia *souls* son reconocidos abiertamente desde Deck13 Interactive. Tal y como indicó el productor ejecutivo de la compañía alemana, Tomasz Gop, en una entrevista con Game Informer:

Si alguien te dice “Este lugar se siente como estar en casa”, no puedes decirles que no es cierto, incluso si no lo sientes así completamente. (...) Lo que quiero decir es que por mucho que nosotros veamos *Lords of the Fallen* como un juego en sí mismo, si alguien dice que se siente como un *souls*, solo puedo reconocerlo. El problema no es si estas comparaciones ocurren o no, sino si las personas que basan su juicio en ellas verán las cosas que hemos hecho de manera diferente automáticamente como inferiores al no ser como los *souls*. (Tack, 2015)

Consecuentemente, esa línea de diseño semejante a los *souls* que el estudio decidió seguir fue la que llevó a muchos jugadores a interesarse por él. A pesar de que su recepción no fuera tan notable como los juegos de la franquicia (Metacritic, 2014), fue un título que sirvió como acicate a la popularización del término *soulslike*.

Debido a su relativamente buena acogida, Deck13 siguió desarrollando títulos a partir de las mismas bases de diseño empleadas en *Lords of the Fallen*. Los recursos obtenidos a raíz de las ganancias obtenidas les permitió centrarse en una nueva IP. Con la idea de continuar con el formato *soulslike*, lanzaron *The Surge* (Deck13 Interactive, 2017-), el cual acabó conformando el inicio de una nueva franquicia con una mayor reputación que su antecesor, contando con dos entregas hasta el momento. Los conceptos planteados en estos juegos contemplan aspectos lúdicos similares a los de *Lords of the Fallen*, como la implementación de un combate tosco con un componente de planificación fruto de la elevada dificultad (Kunzelman, 2020). No obstante, se añade una mecánica consistente en la capacidad de utilizar movimientos especiales para poder ejecutar a un enemigo. Dichas habilidades se pueden realizar en base a un medidor que se rellena al golpear a cualquier monstruo, lo que premia un estilo de juego algo más agresivo. Además, el enfoque respecto a la ambientación cambia de perspectiva, focalizándose en un entorno que, si bien sigue siendo hostil, se desmarca de la ambientación medieval de su pasada entrega mediante una estética futurista. Estos aspectos también contribuyen a que estos juegos se alejen aún más del estilo de diseño de FromSoftware, constituyéndose como obras con identidad propia pese a sus similitudes (Pérez, 2021, p. 150).

Otro videojuego que se ha hecho bastante popular dentro del subgénero *soulslike* ha sido *Nioh* (Team Ninja, 2017-), el cual ha tenido una recepción similar a la franquicia *souls* (Metacritic, 2017). Al ser considerado un videojuego *soulslike*, *Nioh* presenta un desafío exigente con un estilo de combate centrado en la esquivas y la planificación estratégica. También añade puntos de control para subir de nivel característicos del subgénero y la mecánica de pérdida de recursos al morir (Kunzelman, 2020). Sin embargo, cuenta con varios matices diferenciadores. Al igual que en *The Surge*, incorpora un

cambio de ambientación, situando al jugador en un espacio ficticio inspirado en la mitología japonesa. Además, no cuenta con un mapa interconectado, sino diferentes zonas aisladas entre sí a las que se accede desde un menú del juego. Sin embargo, su factor diferenciador definitorio es la complejidad de su sistema de combate. Mientras que en la franquicia *souls* los elementos que lo definen tratan de crear un control intuitivo y relativamente sencillo, *Nioh* añade tres tipos de posturas de combate que varían tanto la rapidez de los ataques como el daño que causa el jugador. El jugador puede ir cambiando de postura después de terminar la animación de ciertos ataques, permitiéndole enlazar combos si es lo suficientemente ágil y habilidoso. En cierto modo, tiene un ritmo de juego que tiene su base en el de los *souls* pero que presenta más variación y agilidad en los ataques que puede realizar el jugador. Es una distinción que presenta similitudes con un juego de ritmo, tal y como ocurría en *Sekiro: Shadows die twice*. La razón de que sea un videojuego con tantas diferencias respecto a las obras *souls* se debe a su elevado tiempo de desarrollo, el cual llevó realizándose desde 2004. Sin embargo, durante ese proceso el juego iba siendo cancelado y retomado por diferentes estudios, alterando su contenido hasta que Team Ninja finalmente logró lanzarlo (Pérez, 2021, p. 150). En una entrevista con Fumihiko Yasuda, director de *Nioh*, comentaba diferentes aspectos que influenciaron en el diseño del juego:

El personal de Team Ninja son fans de la serie *Dark Souls*. Así que no es coincidencia que haya influenciado aquí, todos son grandes fans de la serie, y eso es algo que definitivamente se toman en serio. (...) También agregamos muchos elementos del género *hack and slash*, por ejemplo, recolectar diferentes botines, equipamiento y armas a medida que avanzas. (Aubrey, 2021)

También, ofreció su opinión sobre el subgénero *soulslike* y lo que ha supuesto esta visión en el desarrollo de videojuegos a nivel global:

Realmente siento que, con el género *souls* en general, algunas de las razones por las que se volvió tan popular son que realmente le permite al jugador elegir su propia estrategia para superar desafíos y obstáculos. Así, ese nivel de satisfacción por completar o superar un desafío se mezcla con el hecho de que puedes idear tu propia estrategia o tu propio método para abordar esos diferentes obstáculos. (...) El género *soulsborne*, en general, les da a los jugadores algo que ningún otro género les está dando en este momento. (op. cit., 2021).

Explorar las nociones de diferentes géneros de videojuegos le ha permitido a Team Ninja mezclar las bases del diseño lúdico y narrativo de la franquicia *souls* con ideas de otros géneros para formar su propio título. El éxito de *Nioh* no solamente supuso la entrega de una secuela, sino que también permitió al estudio familiarizarse con el diseño

de los *soulslike* para otros títulos. Su último lanzamiento, *Wo Long: Fallen Dynasty* (2023), también tuvo una acogida bastante destacable, fruto de la experiencia adquirida por inspiración de los *souls*. En una entrevista con el productor del título, Masaaki Yamagiwa, se trató la cuestión de la evolución de este subgénero con los nuevos sistemas que se plantean:

Queríamos tomar la elegancia única de las artes marciales chinas y hacer que funcionara como una forma estilizada de acción. Utilizar esta acción para superar batallas desafiantes debería crear una experiencia como ninguna otra. Dado que el juego se desarrolla durante la época de guerra del período de los Tres Reinos, se nos ocurrió un sistema que gira en torno a la moral del guerrero. Tanto el jugador como los enemigos tienen un estado moral, lo que conducirá a nuevas estrategias dentro del género *soulslike*. (Krabbe, 2022)

No obstante, el subgénero *soulslike* también ha permeado en empresas de videojuegos más pequeñas, las cuales han reinterpretado su diseño y lo han implementado en títulos de dos dimensiones o pertenecientes a géneros distintos. Dos casos bastante populares son los de *Salt and Sanctuary* (Ska Studios, 2016) y *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019). Ambos presentan un ritmo de juego parecido al de la franquicia *souls*, con un combate metódico y estratégico donde el ciclo de vida y muerte también ocupa un espacio. Sin embargo, también se basan en un sistema de juego semejante a juegos de plataformas como *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985-), al mezclar los diferentes elementos de los *souls* (Pérez, 2021, p. 151). Esta combinación de conceptos ha logrado que tanto *Salt and Sanctuary* como *Blasphemous* hayan tenido una recepción destacable (Metacritic, 2016 y 2019).

El nacimiento del subgénero *soulslike* ha dado lugar, en general, a una gran variedad de obras que han sido fuertemente inspiradas por su filosofía de diseño. Explorando su ritmo de juego e implementación de la narrativa en el propio escenario, varias empresas han creado títulos propios en base a un modelo popularizado desde la franquicia *souls*. Debido a esto, dicho subgénero ha tendido a caracterizarse por videojuegos con diseños semejantes pero que buscan implementar elementos diferenciadores con los que construir una identidad propia.

Conclusiones

El concepto de la franquicia *souls* se puede abordar de muchas maneras. Su partió de una reinterpretación de los juegos de rol de mesa procedentes de *Dungeons and Dragons*. La propia visión de FromSoftware le ha permitido desarrollar una serie de títulos que han asentado una moda de juego distintiva dentro del videojuego de rol y expanden sus bases. Su existencia es fruto de una filosofía de diseño que se apoya en la experiencia de la propia empresa sumada a la implementación del diseño por sustracción y complementada con la visión de Hidetaka Miyazaki. Reduciendo aquellos elementos que se consideran superfluos, sus obras tratan de evocar una sensación distintiva en el jugador, tal y como se ha ido representando a lo largo de esta tesis. Desde *Demon's Souls* hasta *Elden Ring*, han puesto el foco en introducir una narrativa que se complemente con el propio acto de juego, haciendo al jugador partícipe de la propia historia. A pesar de que todos los elementos planteados en los *souls* se distancien de la caracterización tradicional del JRPG (Peterson et al., 2018), trata de mezclar características de otros géneros para complementar la experiencia de juego y distanciarse de esa categorización. De hecho, su filosofía de diseño ha sido un elemento influyente en empresas de diferentes partes del mundo. Es un punto de vista que se ha terminado popularizando hasta tal punto que se le ha otorgado la etiqueta de *soulslike* a aquellos títulos que tratan de replicar su fórmula. El impacto que ha tenido en la industria del videojuego resulta notorio, ya que su influencia ha permeado tanto en los juegos de rol japoneses como en títulos externos al mercado japonés. Las diferentes empresas han indagado en este subgénero, reinterpretando el modelo de diseño de la franquicia *souls* y adaptándolo a su estilo de desarrollo. Esto les ha permitido evaluar diferentes aspectos lúdicos y narrativos de la franquicia original y considerar su aplicación o profundización. Desde la primera obra etiquetada bajo el subgénero *soulslike*, *Lords of the Fallen*, hasta uno de los casos más recientes, *Wo Long: Fallen Dynasty*, se han ido incorporando sistemas que los han ido distanciando de la fórmula *souls*, atribuyéndoles una identidad propia. En última instancia, el subgénero *soulslike* ha ocasionado una oportunidad a diferentes empresas para desarrollar varios títulos con una estructura marcada, pero sin atarlos completamente a las concepciones tradicionales de los *souls*. Esta serie de hechos aunados ponen de manifiesto que la franquicia *souls* ha supuesto un éxito no solamente en términos de popularidad, sino en influencia en la industria de videojuegos contemporánea.

Bibliografía

- Alexandra, Heather. 12 de diciembre de 2019. «Sekiro Wins Game Of The Year At The 2019 Game Awards». *Kotaku*. <https://kotaku.com/sekiro-wins-game-of-the-year-at-the-2019-game-awards-1840403746>. [Consultado el 8 de junio de 2023].
- Arjoranta, Jonne. 2022. «How are Games Interpreted? Hermeneutics for Game Studies». *Game Studies* 22 (3).
- Aubrey, David. 2021. «Team Ninja Interview With Fumihiko Yasuda On Nioh, Ninja Gaiden, Spicy Food, Sexy Yokai, And Much More». TheGamer. <https://www.thegamer.com/team-ninja-interview-fumihiko-yasuda-nioh/>.
- Bailey, Kat. 9 de diciembre de 2022. «Armored Core 6 es el próximo juego de FromSoftware y se muestra por primera vez en The Game Awards». *IGN*. <https://es.ign.com/armored-core-untitled-project/186115/news/armored-core-6-es-el-proximo-juego-de-fromsoftware-y-se-muestra-por-primera-vez-en-the-game-awards>. [Consultado el 8 de junio de 2023].
- Bandai Namco Entertainment America. 5 de septiembre de 2011. “From Software Studio Profile - Dark Souls / Amored Core V”. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Gfs6kG14Xss>.
- Blain, Louise. 16 de diciembre de 2015. «Miyazaki says Dark Souls “has been completed by players” so no more secrets then». *Gamesradar*. <https://www.gamesradar.com/miyazaki-says-dark-souls-has-been-completed-players-so-no-more-secrets-then/>. [Consultado el 8 de junio de 2023].
- Campos Méndez, Antonio Francisco. 2019. *Análisis sobre la relevancia narrativa de los espacios en la saga Soulsborne* [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Sevilla].
- Castaño, Clara. 20 de noviembre de 2015. «Dark Souls 3 podría ser el último juego de la saga». *Hobbyconsolas*. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/dark-souls-3-podria-ser-ultimo-juego-saga-131362>. [Consultado el 8 de junio de 2023].
- Cid, Eva. 21 de febrero de 2022. «Muerte, rito y transformación en Demon’s Souls». *AnaitGames*. <https://www.anaitgames.com/articulos/muerte-rito-y-transformacion-en-demons-souls>. Consultado el 8 de junio de 2023.
- Deterding, Sebastian, Malmdorf Andersen, Marc, Kiverstein, Julian y Miller, Mark. 2022. «Mastering uncertainty: A predictive processing account of enjoying uncertain success in video game play». *Frontiers in Psychology*, 13.

- <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.924953>
- Fernández, Salva. 29 de enero de 2022. «El papel de George RR Martin en el desarrollo de Elden Ring». *Meristation*.
https://as.com/meristation/2022/01/29/noticias/1643448830_553636.html.
[Consultado el 8 de junio de 2023].
- Fernández-Vara, Clara. 2015. *Introduction to game analysis*. Routledge.
- Ford, Dom. 2020. *Giantness and Excess in Dark Souls*. In *International Conference on the Foundations of Digital Games*. IT University of Copenhagen.
- FromSoftware. 2014. *Dark Souls: Design Works*. Udon Entertainment.
- Guzsvinecz, Tibor. 2022. “The correlation between positive reviews, playtime, design and game mechanics in souls-like role-playing video games”. *Multimedia Tools and Applications* 82 (3). <https://doi.org/10.1007/s11042-022-12308-1>.
- Hutchinson, Rachael y Pelletier-Gagnon, Jérémie. 2022. *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*. Rowman & Littlefield.
- Krabbe, Esra. 14 de junio de 2022. «Wo Long: Fallen Dynasty Is a Soulslike Set in Feudal China – An Exclusive Interview with Team NINJA». *IGN*.
<https://www.ign.com/articles/wo-long-fallen-dynasty-interview-team-ninja-soulslike-feudal-china>. [Consultado el 8 de junio de 2023].
- Kunzelman, Cameron. 2020. “How we deal with Dark Souls: The aesthetic category as a method”. En Adriana de Souza e Silva y Rakan Glover-Rijkse (eds.), *Hybrid Play: Crossing Boundaries in Game Design, Player Identities and Play Spaces*. Routledge.
- Le, Tam-Tri. 19 de julio de 2022. “Archeological research on virtual deaths”. *Mindsponge*. <https://mindsponge.info/posts/26>
- LeBlanc, Wesley. 16 de marzo de 2022. «Elden Ring Sells 12 Million Copies In Less Than Three Weeks, From Software ‘Expanding The Brand Beyond The Game’». *Game Informer*. <https://www.gameinformer.com/2022/03/16/elden-ring-sells-12-million-copies-in-less-than-three-weeks-from-software-expanding-the>. [Consultado el 14 de junio de 2023].
- Martínez, Víctor. 21 de febrero de 2022. «FromSoftware (2009-2022)». *AnaitGames*.
<https://www.anaitgames.com/monografico/from-software-2009-2022>.
[Consultado el 8 de junio del 2023].
- Mecheri, Damien y Sylvain, Romieu. 2018. *Dark Souls: Beyond the Grave - Volume 2: Bloodborne & Dark Souls III*. Third Editions.

- . 2017. *Dark Souls: Beyond the Grave - Volume 1: Demons Souls - Dark Souls - Dark Souls II*. Third Editions.
- Mecheri, Damien. 2019. *The Works of Fumito Ueda: A Different Perspective on Video Games*. Third Editions.
- Melhárt, David. 2018. «Towards a Comprehensive Model of Mediating Frustration in Videogames». *Game Studies* 18 (1).
http://gamestudies.org/1801/articles/david_melhart.
- Metacritic. 2019. «Blasphemous». <https://www.metacritic.com/game/pc/blasphemous>
- . 2017. «Nioh». <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/nioh>
- . 2016. «Dark Souls III». <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/dark-souls-iii>.
- . 2016. «Salt and Sanctuary». <https://www.metacritic.com/game/pc/salt-and-sanctuary>
- . 2015. «Bloodborne». <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/bloodborne>.
- . 2014. «Lords of the Fallen». <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/lords-of-the-fallen>
- . 2009. «Demon's Souls». <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/demons-souls>.
- Nuenen, Tom van. 2015. «Playing the Panopticon: Procedural Surveillance in Dark Souls». *Games and Culture* 11 (5): 510-27
- Pérez Sempere, Carlos. 2021. *¡Alabado sea el sol! Hidetaka Miyazaki y las claves del diseño souls*. Héroes de Papel.
- Peterson, Jon, Picard, Martin y Schules, Douglas. 2018. "Single-player computer role-playing games". En José P. Zagal y Sebastian Deterding (eds.), *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach*. Routledge.
- Purchase, Robert. 23 de septiembre de 2014. «Video: Playing a new boss battle in Lords of the Fallen». *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/video-playing-a-new-boss-battle-in-lords-of-the-fallen>. [Consultado el 8 de junio de 2023].
- Purchase, Robert. 2 de noviembre de 2011. «Dark Souls worldwide sales: 1.5 million shipped». *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/dark-souls-worldwide-sales-1-5-million-shipped>. [Consultado el 14 de junio de 2023]
- Remo, Chris. 14 de abril de 2010. «*Demon's Souls* Sales Triple Atlus Expectations». *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/pc/-i-demon-s-souls-i-sales->

- triple-atlus-expectations. [Consultado el 8 de junio de 2023]
- Rivera, Samuel. 30 de octubre de 2021. «Is Dark Souls a JRPG?». *Never Ending Realm*.
<https://neverendingrealm.com/opinion/the-new-debate-is-dark-souls-a-jrpg/>.
[Consultado el 8 de junio de 2023].
- Sánchez, Edgar. 18 de agosto de 2018. «La historia de FromSoftware». *Vandal*.
<https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-historia-de-fromsoftware>. [Consultado
el 8 de junio de 2023].
- Schules, Douglas. 2015. «Kawaii Japan: Defining JRPGs through the Cultural Media
Mix». Rikkyo University.
- Tack, Daniel. 5 de enero de 2015. «What's Next For Lords Of The Fallen?». *Game
Informer*. [https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/01/05/what-
39-s-next-for-lords-of-the-fallen.aspx](https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/01/05/what-39-s-next-for-lords-of-the-fallen.aspx). [Consultado el 8 de junio de 2023].
- Timbers, Sam. 2019. *Working at Play in "Dark Souls"*. Brandeis University.
- Zhao, Qingqing. s. f. 2021. *Storytelling Through Games Mechanics: A Study on Dark
Souls, Gorogoa and What Remains of Edith Finch*. University of Dublin.